JOYSTICK 161

Joystick 161

SOLUTION COMPLÈTE

SACRED

Joystick-161

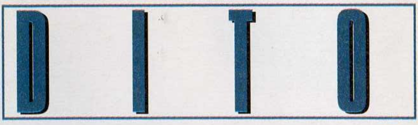
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 161

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE







Tbf

Vu le nombre de ventes chez les dealers spécialisés, je suppose que vous êtes nombreux à vous éclater sur Sacred en ce moment. Que ça soit en solo ou en multijoueur, un petit guide détaillant toutes les quêtes possibles ne serait pas superflu.
Voilà donc le fruit de mon labeur en affrontant les mêmes bugs que vous, car Sacred rencontre en effet de petits problèmes avec certaines quêtes en version 1.6.6. Comme il est possible d'exporter son personnage pour refaire l'aventure à un niveau de difficulté plus corsé, certains énergumènes possèdent maintenant des avatars de niveau supérieur à 100. J'espère enseigner également quelque chose à ces gens-là, quelques quêtes bonus ou easter eggs sont assez bien cachés. Bonnes vacances à tous et rendez-vous à la rentrée !

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K83973
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 161 de Joystick, à paraître fin février, ne peut être vendu séparément.

DIFFUSION CONTROLE
ECRITS SPECIALISES
2002

Solution complète

Sacred

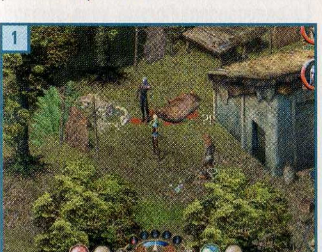
Choisissez l'une des six classes de personnage et lancez-vous dans l'aventure sur les terres d'Ancaria. Un monde vaste vous attend ainsi qu'une centaine de quêtes principales et secondaires. Si vous aimez explorer, vous avez également les quêtes aléatoires et bonus. Bonne chance à vous.

• AROGARN LE RÔDEUR (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans la forêt au sud de Bellevue, parlez au fermier agité (photo 1). Il vous demande d'apporter un colis à Arogarn. Ce dernier se trouve dans l'auberge du Séraphin Dansant, à Bellevue (photo 2). En récompense, vous récupérez des points d'expérience.

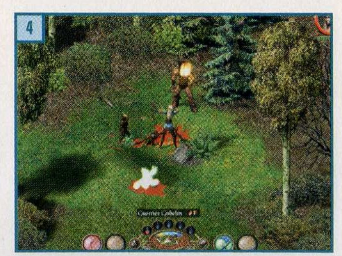
• YEUX DE LOUP (QUÊTE SECONDAIRE)

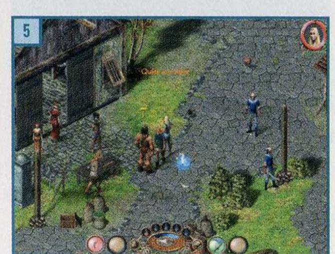
Victor Homa de Bellevue vous demande de tuer le chef de meute d'un groupe de loups. Allez sur le lieu indiqué et tuez tous les loups que vous croisez (photo 6). Revenez ensuite à Bellevue pour recevoir en récompenses de l'or, des points d'expérience et une rune de combat.

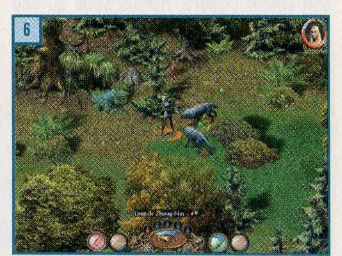

1

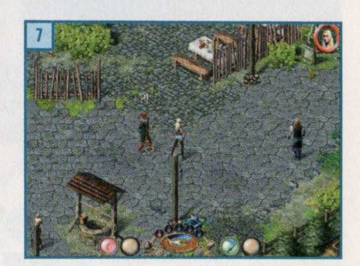

2


3


4


5


6

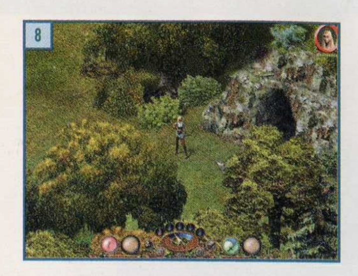

7

• OÙ EST LE FORGERON ? (QUÊTE SECONDAIRE)

Anurf à Bellevue vous demande de retrouver le forgeron (photo 3). Allez parler à sa femme pour apprendre qu'il se trouve près d'un vieux cercle de pierres. Rendez-vous sur ce lieu et tuez les ennemis qui l'attaquent (photo 4). Vous apprenez que l'épée a été volée par des gobelins. Partez à leur recherche et tuez-les tous. Revenez enfin à Bellevue pour rapporter l'épée au forgeron, qui vous récompense par une épée (photo 5). Vous pouvez également lui demander d'améliorer vos armes et armures.

• EPÉE PATERNELLE (QUÊTE ALÉATOIRE)

De manière aléatoire, un habitant (photo 7) va vous demander de rapporter une épée disparue. Vous avez une journée pour la retrouver et il vous suffit de suivreles indications pour y arriver. Revenez voir l'habitant pour recevoir votre récompense.



8



10



• UN BRAVE PETIT TAILLEUR (QUÊTE ALÉATOIRE)

Des habitants vous demandent de retrouver un petit tailleur qui a disparu. Dirigez-vous vers une grotte à l'endroit indiqué (photo 8) et tuez les loups habitant les lieux. Ramenez ensuite le tailleur en ville pour obtenir la récompense.

• FILS DISPARU (QUÊTE SECONDAIRE)

Une femme au sud de Bellevue recherche son enfant disparu. Rendez-vous au lieu indiqué et sauvez l'enfant des loups affamés. Revenez voir la femme (photo 9) pour recevoir de l'or et deux potions de soins. Vous avez une journée pour réussir cette quête.



9

• ENLÈVEMENT (QUÊTE SECONDAIRE)

Près de l'abbaye à côté de Bellevue, vous trouvez Novice Imue (photo 10) qui vous apprend que Novice Nimues a disparu. Allez à la grotte des hors-la-loi indiquée sur le plan puis tuez tout le monde dans ce mini-donjon. Une cage magique (photo 11) entoure Nimues et vous devez tuer le sorcier du coin pour annuler l'effet magique. Retournez ensuite à l'abbaye pour recevoir des pièces d'or en récompense.



11

• LA GARNISON ROYALE (QUÊTE PRINCIPALE GLADIATEUR)



Escortez Rochefort jusqu'au commandant de Bellevue afin qu'il parle de la traîtrise de votre maître Julius. Le commandant Romata vous propose une mission pour le royaume.

• POUR LE ROI ET LE PAYS (QUÊTE PRINCIPALE GLADIATEUR)

Vous devez trouver le sergent Treville, qui se trouve à Porto Vallum plus au nord. Traversez la région à cheval, puis parlez au sergent pour finir la quête et recevoir peut-être une rune de combat comme récompense.



• LES SOEURS DE LA COURONNE (QUÊTE PRINCIPALE SÉRAPHIN)

Le commandant Romata vous demande de parler au sergent Treville qui se trouve à Porto Vallum. Vous pouvez combattre tous les monstres aux alentours ou prendre un cheval pour éviter les ennemis. Vous devez traverser toute la région pour vous rendre à cette ville. Parlez au garde au pont puis continuez votre route jusqu'à Porto Vallum. Combattez les orcs près du pont, puis parlez au sergent pour finir la quête.



• POUR LA COURONNE D'ANCARIA (QUÊTE PRINCIPALE ELFE SYLVAINE)

Le commandant Romata vous demander d'aller parler au sergent Treville à Porto Vallum. Prenez un cheval et traversez la





région. Faites attention aux nombreux ennemis que vous pouvez éviter si vous vous baladez à cheval. Vous pouvez vous réfugier auprès d'un garde près d'un pont en cas de problème. Continuez votre route jusqu'à Porto Vallum où vous pouvez là aussi amener la masse d'ennemis aux gardes aux abords de la ville. Parlez au sergent pour finir la quête

•POUR LA COURONNE D'ANCARIA
(QUÊTE PRINCIPALE ELFE NOIR)

Vous pouvez maintenant traverser le pont pour vous rendre à la crique d'argent. Parlez au commandant Romata qui vous demande d'aller rendre visite au sergent Treville à Porto Vallum. Achetez un cheval pour vous y rendre rapidement et évitez ainsi les patrouilles de gobelins et d'orcs. Aidez les gardes une





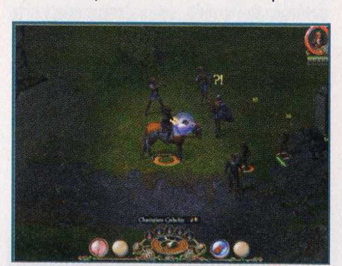
fois au pont de Porto Vallum, puis parlez au sergent pour finir la quête. Vous recevez peut-être une rune de combat comme récompense.

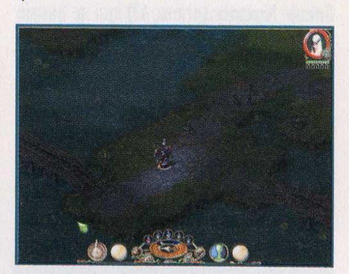
• POUR LE ROI ET LE PAYS
(QUÊTE PRINCIPALE MAGE DE BATAILLE)

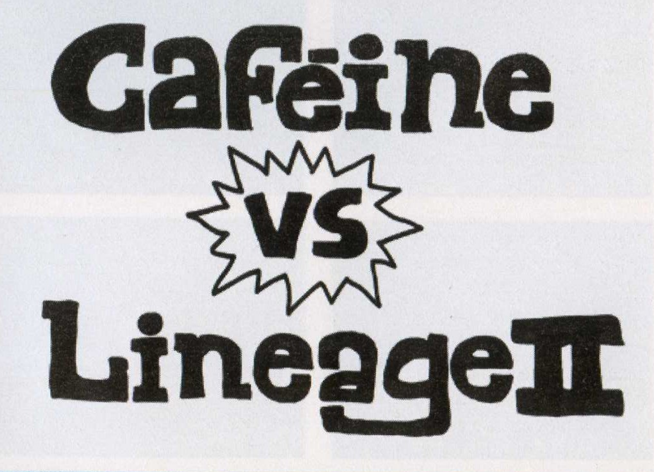
Le commandant Romata vous demande de parler au sergent Treville à Porto Vallum. Prenez un cheval aux écuries de la ville afin de parcourir la région plus rapidement. Après avoir traversé le pont de la ville, tuez les gobelins et orcs aux alentours et parlez au sergent pour finir la mission . Vous recevez probablement une rune de combat comme récompense.

• POUR LA COURONNE... UNE FOIS DE PLUS
(QUÊTE PRINCIPALE VAMPIRE)

Le commandant Romata vous demande de rejoindre le sergent Treville qui se trouve à Porto Vallum. Prenez un cheval afin de vous traverser plus rapidement la région. Choisissez de combattre tous les monstres que vous croisez ou de les amener près des gardes. Traversez le pont et continuez votre voyage en évitant ou combattant les autres monstres que vous croisez. Vous arrivez enfin au pont de Porto Vallum où vous devez tuer les orcs et gobelins aux alentours avant de pouvoir parler au sergent pour finir la quête.











14



17

• LE LIVRE DE L'ULTIME SAGESSE (QUÊTE SECONDAIRE)

À la crique d'argent, un sorcier nommé Zaman vous demande de retrouver un livre magique (photo 12). Allez tuer des orcs à l'endroit indiqué et ramenez le livre pour recevoir de l'or, une rune de combat et la capacité d'apprendre des combos par ce personnage.

• ESCORTE (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans la ville de crique d'argent, parlez à Jacob Noxtrax (photo 13) qui a besoin d'une escorte jusqu'à Porto Vallum La route est dangereuse et parsemée de bandits, de gobelins et d'orcs. La mission se termine au pont menant à la ville (photo 14) où vous recevez en récompense de l'or et des points d'expérience.
Note : si le garde meurt pendant le trajet, vous pouvez finir la quête mais la récompense sera de moindre importance.

• ON ACHÈVE BIEN LES WYVERNES (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un habitant vous demande de tuer une wyverne (photo 15) à un endroit indiqué sur la carte. Vous avez une journée pour y arriver et recevoir une récompense.

• LUMIÈRE BRILLANTE (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans la crique d'argent, Avengarius, un vétéran de l'armée, vous donne une carte au trésor (photo 16). Allez dans la grotte indiquée sur la carte et tuez tous les loups et ours qui s'y trouvent. Au fond de la grotte, vous trouvez deux coffres (photo 17). L'un des deux contient le trésor tant convoité. Revenez voir Avengarius pour partager le trésor et gagnez des points d'expérience.

• L'ASSASSIN (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un habitant vous demande de tuer un elfe noir. Vous le trouvez dans la grotte qu'il vous indique (photo 18). Tuez-le, puis revenez voir cet habitant pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir la quête.

• ADELINA (QUÊTE SECONDAIRE)

Le comte Marcus de la crique d'argent vous informe que sa fille a disparu. Cherchez dans les vieilles ruines au sud de la région et tuez les loups dans les environs. Vous trouvez Adelina pas loin (photo 19) un poil trop aventurière. Elle a perdu son cheval donc escortez-la jusqu'à son père dans la ville pour recevoir en récompense de l'or et des points d'expérience (photo 20).
Note : dès que vous voyez des loups



12



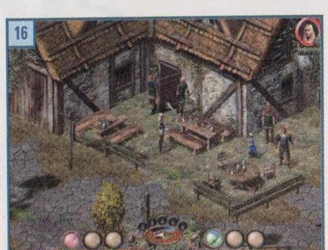
15



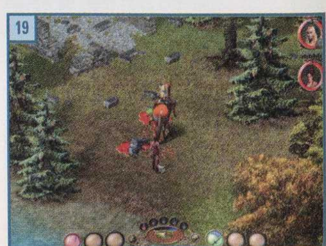
18



13



16



19



attaquer quelque chose dans la forêt, courez aider Adelina avant qu'elle ne meure. Vous êtes également attaqué par des loups au retour, n'oubliez pas.

• DOCUMENTS CONFIDENTIELS (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous demande de retrouver des documents qui ont été perdus. Rendez-vous très rapidement sur les lieux de disparitions pour les retrouver (photo 21) et ramenez-les au noble pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir cette quête.

• PROPRIÉTAIRE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un habitant (photo 22) vous demande de retrouver un artisan spécialisé et de l'escorter jusqu'à lui. Vous avez seulement une journée pour mener cette quête à bien.



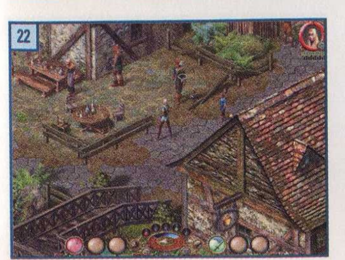
• SEPT VOILES ET DAVANTAGE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un villageois vous demande de ramener une danseuse qui s'est égarée non loin de là. Allez la chercher à l'endroit indiqué sur la carte (photo 23) et ramenez-la en pleine santé auprès du villageois afin de recevoir une récompense bien méritée. Vous avez une journée pour remplir cette mission.

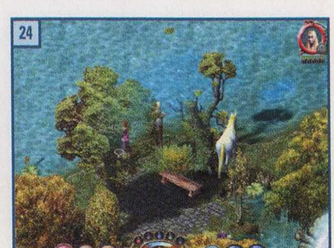
• MESSAGER (QUÊTE SECONDAIRE)
Bien cachée derrière les arbres, Sandra Lintari (photo 24) vous demande d'apporter un message à quelqu'un situé à la crique d'Argent dans les trois jours. Effectuez la mission dans les temps pour recevoir en récompense de l'or, des points d'expérience et une rune de combat. Si vous retournez voir Sandra ensuite, vous recevez d'autres points d'expérience.

• VENGEANCE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous demande de tuer le chef des orcs qui effraie les habitants aux alentours. Vous avez une journée pour trouver l'orc (photo 25) à l'endroit indiqué et revenir chercher votre récompense auprès du noble.















• DANS LES OMBRES DE LA MORT (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un zombie effraie les habitants. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez-le ainsi que ses acolytes (photo 26). Retournez parler à celui qui vous a confié la quête pour recevoir une récompense. Vous avez une journée.

• POURFENDEUR D'ORCS (QUÊTE SECONDAIRE)

Le sergent Quinn Dexter à Porto Vallum vous demande de tuer Urgalook, le chef des orcs. Allez au lieu indiqué et tuez tous les orcs et gobelins des environs. Trouvez et tuez Urgalook (photo 27) puis, retournez parler au sergent pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.



• LES ORCS (QUÊTE SECONDAIRE)

En approchant d'une ferme à côté de Porto Vallum, vous voyez des orcs attaquer les villageois (photo 28). Protégez la ferme en tuant rapidement tous les orcs errants. Parlez à l'un des deux fermiers pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• LES VOLEURS DE BÉTAIL (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans une ferme au nord de Porto Vallum, parlez à Irina (photo 29) qui vous demande de l'escorter jusqu'à son bétail. Vous devez vous frayer un chemin vers le lieu indiqué en tuant tous les ennemis s'approchant de vous. Dans une maison en ruines, tuez les voleurs aux alentours (photo 30) pour réussir la mission. Vous recevez en récompense des points d'expérience et un crâne.

• MARCHAND CACHÉ (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans une grotte près de Porto Vallum, vous trouvez un marchand égaré (photo 31). Escortez-le jusqu'à la place du marché de la ville pour recevoir de l'or, des points d'expérience et l'accès au magasin.





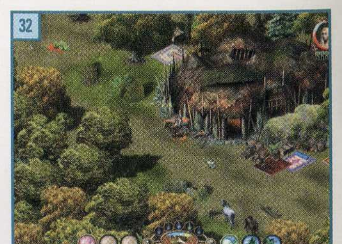


• WILBUR (QUÊTE PRINCIPALE)

Le sergent Treville à Porto Vallum vous demande de délivrer Wilbur, un serviteur du prince, qui se trouve emprisonné dans le camp des orcs (photo 32). Frayez-vous un chemin vers ce camp en tuant tous les orcs sur votre passage. Délivrez Wilbur qui se trouve dans l'une des tentes du village. Il vous demande alors de le ramener à Urkenburgh, plus au sud. Continuez votre route vers l'endroit indiqué en tuant les orcs de la région et une fois sur place, parlez au prince pour finir la mission (photo 33). En finissant la quête, vous avez maintenant Wilbur comme coéquipier.

• MISSION DIPLOMATIQUE (QUÊTE PRINCIPALE)

Le prince Courage vous demande de







vous rendre auprès du baron DeMordrey au château du roc aux corbeaux. Avec l'aide de Wilbur (photo 34), rendez-vous à ce château pour délivrer un message.

• BÊTES FÉROCES (QUÊTE SECONDAIRE)

Kitt à Florentina vous parle d'étranges attaques de loups sur le bétail. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les loups et les brigands aux alentours. Ramenez ensuite le bétail (photo 35) à bon port pour obtenir en récompenses de l'or et des points d'expérience.

• CHASSEURS DE LA NUIT (QUÊTE SECONDAIRE)

Kerinar près de Florentina vous informe que des loups enragés ont été vus dans la forêt d'à côté. Rendez-vous sur place et tuez la meute de loups qui vous attaque (photo 36). N'oubliez pas de tuer le leader pour réussir la quête. Quand vous avez fini, retournez voir Kerinar pour recevoir de l'or et des points d'expérience en récompense.



• PUNITION SANGLANTE (QUÊTE ALÉATOIRE)

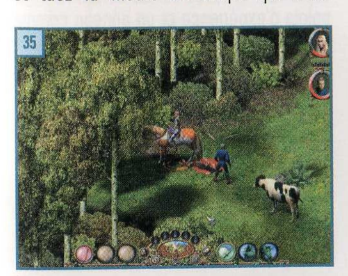
Un habitant se fait persécuter par un noble tyrannique. Allez à l'endroit indiqué et tuez-le (photo 37). Revenez ensuite voir l'habitant pour recevoir votre récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

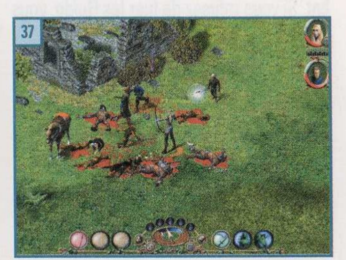
• RODEUR SYLVESTRE (QUÊTE ALÉATOIRE)

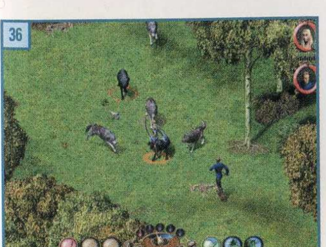
Un noble vous demande de partir à la rencontre d'un rôdeur (photo 38). Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez le rôdeur jusqu'au noble pour recevoir votre récompense. Vous devez faire cette mission en une journée.

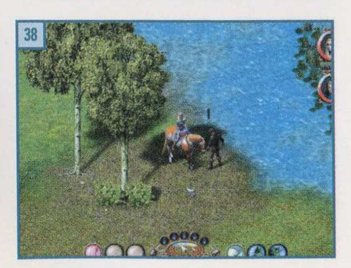
• PREUVE D'AMOUR (QUÊTE SECONDAIRE)

Markus, au pont de Porto Draco, vous demande de délivrer un message à sa bien-aimée Danielle. Rendez-vous au centre de Porto Draco pour le lui remettre



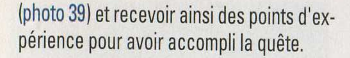










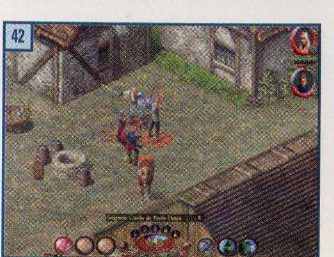


(photo 39) et recevoir ainsi des points d'expérience pour avoir accompli la quête.

• LE CAMP DES VOLEURS (QUÊTE SECONDAIRE)
Le maire de Porto Draco, Silvio Dala, vous demande de tuer tous les voleurs dans leur cachette. Allez à l'endroit indiqué sur la carte (photo 40) et tuez tous les voleurs sans oublier le leader. Retournez voir le maire pour recevoir de l'or, des points d'expérience et une amulette comme récompenses.

• NUCQUAM ASTRALIS (QUÊTE SECONDAIRE)
Lord Guido, sur la place de Porto Draco, vous demande de tuer tous les fantômes dans la villa aux portes de la ville. Rendez-vous sur place et tuez les ennemis. Allez ensuite à la cave pour continuer votre mis-



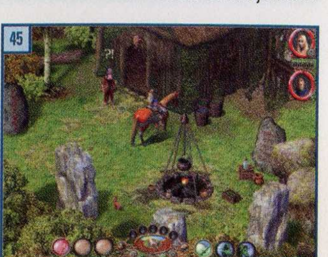






sion. Ressortez ensuite et descendez l'échelle. Tuez le reste des spectres et fantômes du coin puis parlez à l'esprit de Lady Janina. Il vous apprend que vos employeurs sont des monstres et vous demande de les tuer. Retournez en ville et tuez le couple (photo 42). Retournez ensuite parler à Lady Janina pour finir la quête. Vous recevez en récompense de l'expérience et peut-être une rune de combat. Si vous refusez de tuer les Guido, vous recevez uniquement une rune de combat.

•CHANTS DE MORT (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un habitant vous prie de tuer une harpie non loin de la ville. Rendez-vous sur le lieu indiqué et tuez la harpie et les ennemis aux alentours (photo 43). Retournez parler à l'habitant pour recevoir la récompense. Vous devez finir la mission en une journée.





• TRAVERS DE PORC (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un fermier a perdu son cochon. Il vous demande d'aller le chercher en vous indiquant un lieu. Allez sur place et prenez le cochon avec vous (photo 44). Escortez-le jusqu'au fermier pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• MURMURES DANS LE VENT (QUÊTE SECONDAIRE)
Dans la forêt de Florentina, une femme du nom de Sisaya Rei (photo 45) vous demande de récupérer des braies d'or dans les ruines d'un vieux temple. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les loups autour du buisson. Quand vous prenez les braies, vous êtes attaqué par un groupe de morts vivants (photo 46). Tuez-les tous puis revenez parler à Sisaya pour recevoir des points d'expérience et un anneau comme récompenses.

• VENGEANCE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un habitant vous demande de tuer un ogre non loin de là. Allez à l'endroit indiqué et tuez l'ogre ainsi que les autres monstres aux alentours (photo 47). Vous avez une journée pour cette mission. Retournez près de l'habitant pour la récompense.





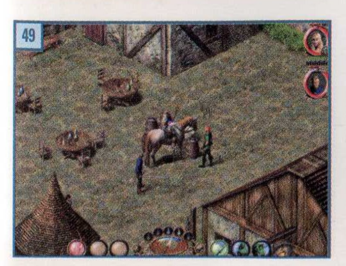
• MORTS ANIMÉS (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un paysan vous demande de tuer un groupe de squelettes. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuezles bandits et les morts vivants (photo 48). Vous avez une journée pour réussir cette quête. Retournez parler au paysan pour recevoir une récompense.

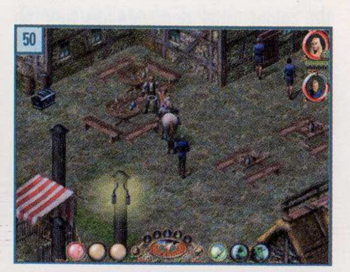
• ESCORTES (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un habitant vous demande de l'escorter jusqu'à une ville proche (photo 49). Tuez les ennemis sur la route et amenez-le jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte.

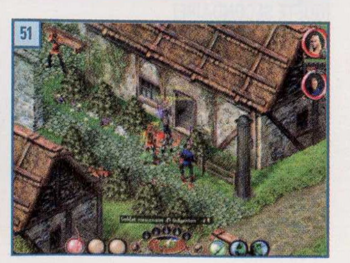
• UN FUTUR MARIÉ EN CAVALE (QUÊTE SECONDAIRE)
Serena, près du temple de Mascarell, vous demande de retrouver le marié qui est en fuite. Allez à l'endroit indiqué et parlez au marié (photo 50). Il vous attaque et se rend rapidement pour ne pas mourir. Escortez-le jusqu'à Serena pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• LE TABLEAU (QUÊTE SECONDAIRE)
Janosch, qui se trouve près du marché de Mascarell, vous demande de reprendre un tableau volé dans la maison de Baz. Allez au lieu indiqué et tuez les gardes devant la porte (photo 51). Entrez ensuite dans la maison et parlez à Baz. Ramenez alors le tableau à Janosch pour recevoir une récompense sous forme d'or et de points d'expérience.


48


49


50


51


52


53

•BORIS RICHFIELD (QUÊTE SECONDAIRE)
Au nord de Mascarell, près d'une rivière, parlez à Angelica qui vous apprend qu'un chevalier garde un pont empêchant des paysans de traverser. Allez parler au chevalier (photo 52) et attaquez-le en duel pour réussir la quête. Reparlez à Angelica pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• LA HACHE DE BATAILLE DU VIEUX VÉTÉRAN (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous prie de retrouver une vieille hache. Cheminez jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte et éliminez les bandits dans les environs (photo 53). Récupérez ensuite la hache et retournez voir le noble pour recevoir la récompense. Vous avez une journée pour mener cette quête à bien.

•PUITS EMPOISONNÉS (QUÊTE SECONDAIRE)
Deylan, un habitant de la croisée des fées, vous informe que le puits a été empoisonné et vous demande par conséquent de retrouver un antidote qui est détenu par des brigands. Rendez-vous au lieu indiqué sur la carte et éliminez tous les voleurs à la surface de la grotte. Descendez ensuite à l'échelle



(photo 54) et tuez le reste des brigands, sans oublier le chef qui détient l'antidote. Prenez-le et retournez voir Deylan pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• LIENS FAMILIAUX (QUÊTE SECONDAIRE)
Roland Gnaror, près de la Croisée des Fées, a perdu sa nièce lors d'une promenade à cheval. Allez à l'endroit indiqué et tuez les bandits aux alentours. Parlez ensuite à la femme (photo 55) et escortez-la jusqu'à Roland. Ce dernier était en fait un sorcier maléfique et vous devez le tuer rapidement ainsi que les créatures invoquées. Parlez enfin à la femme pour finir la mission et recevoir des points d'expérience et une rune de combat.

• RONINS (QUÊTE SECONDAIRE)
Le commandant de la Croisée des Fées vous demande de défendre le pont menant à la ville. Allez-y et éradiquez les bandits qui se trouvent des deux côtés du pont (photo 56). Une fois votre carnage terminé, retournez parler au commandant pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.







• LA VACHE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un paysan vous demande de retrouver sa vache. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 57) et tuez les ennemis un peu trop près de l'animal. Escortez ensuite l'animal jusqu'à son propriétaire pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• MARAUDEUR (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un soldat vous demande de tuer un voleur qui rôde près de la ville. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez le groupe de brigands présents (photo 58) ainsi que les fantômes. Récupérez l'objet volé et rapportez-le au soldat pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour compléter cette quête.

• LE CAMP DES GITANS
(QUÊTE SECONDAIRE)
Sur la route menant au château du roc aux corbeaux, Drusa la gitane vous informe que des soldats de DeMordrey attaquent leur camp. Suivez le chemin pour vous y rendre et tuez tous les ennemis qui s'y trouvent (photo 59). Retournez ensuite parler à la gitane pour recevoir des points d'expérience et un crâne.



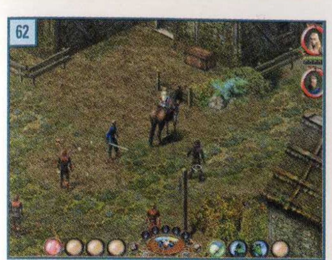


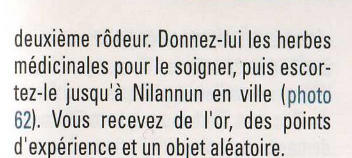
• SHARUKA (QUÊTE PRINCIPALE)
DeMordrey au château du roc aux corbeaux (photo 60) vous envoie à la recherche de ses troupes d'élite près de l'abbaye au défilé de la crique glacée, au nord du château. Parlez au garde une fois sur place pour apprendre la trahison de DeMordrey. Tuez tous les soldats, puis retournez au château du roc aux corbeaux.

• LA PISTE DES RÔDEURS
(QUÊTE SECONDAIRE)
Nilannun, à Timberton, vous demande de partir à la recherche de deux de ses compagnons. Allez au lieu indiqué sur la carte et prenez les herbes de soin près du corps du premier rôdeur (photo 61). Ramassez l'amulette sur le corps et continuez votre route pour trouver le




61

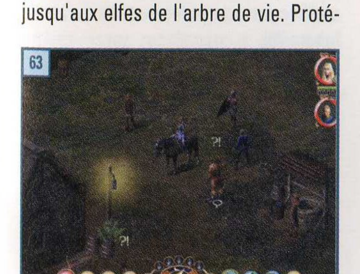

62



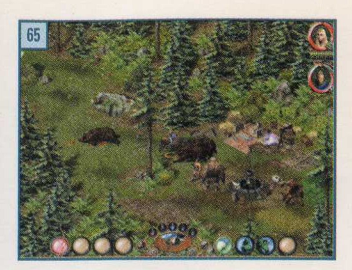
deuxième rôdeur. Donnez-lui les herbes médicinales pour le soigner, puis escortez-le jusqu'à Nilannun en ville (photo 62). Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire.

• L'ARBRE DE VIE (QUÊTE SECONDAIRE)

Vim, le chef des bûcherons à Timberton (photo 63), vous demande de l'escorter jusqu'aux elfes de l'arbre de vie. Protégez à tout prix Vim pendant le voyage car il se jette aux combats avec ardeur. Quand vous arrivez enfin à l'arbre de vie (photo 64), combattez les elfes jusqu'à ce que leur chef accepte de parlementer avec les humains. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompenses.


63


64


65


66

• DE L'ARGENT SALE (QUÊTE SECONDAIRE)

Teleri, au village de Timberton, vous prie de retrouver quatre criminels dans la forêt. Allez au lieu indiqué sur la carte et parlez au magicien Ansonmular. Combattez les quatre criminels (photo 65) en n'oubliant pas de prendre une partie de leur corps comme preuve de leur mort. Retournez parler à Teleri pour recevoir de l'or et de l'expérience comme récompenses.

• L'INFIRMIER ET LA PRÉCIEUSE BÊTE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un fermier vous demande de retrouver le vétérinaire pour soigner une bête malade. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 66) et escortez le docteur jusqu'au villageois pour réussir la mission. Vous avez une journée pour accomplir cette quête.


67


68

• LES CHIENS DE GUERRE DE DEMORDREY (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un villageois vous demande de venger sa fille en tuant un soldat de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez le soldat et les autres ennemis présents (photo 67). Revenez ensuite près du villageois pour la récompense. Vous avez une journée pour finir la quête.

• LA GARGOUILLE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un noble vous demande de tuer une gargouille qui effraie les habitants de la ville. Allez dans la grotte indiquée sur la carte et tuez les lézards volants puis la gargouille (photo 68). Revenez parler au noble pour finir la quête. Vous avez une journée pour remplir cette quête.

• LE MÉDECIN (QUÊTE ALÉATOIRE)

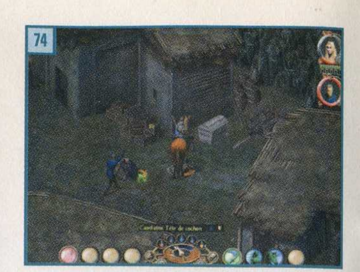
Un paysan vous demande d'aller chercher le médecin pas très loin de la ville (photo 69). Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le médecin jusqu'à la ville. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

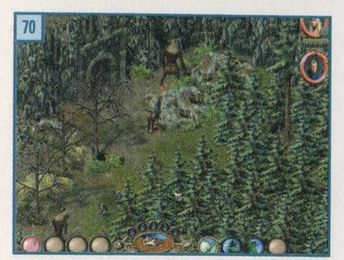
• LES HORS-LA-LOI DE LA TOMBE DU COUVREUR (QUÊTE SECONDAIRE)

Le commandant de la tombe du couvreur









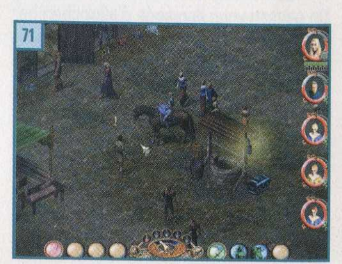




vous engage comme chasseur de primes et vous demande de pourchasser les bandits dirigés par un certain Robert. Allez à l'endroit indiqué sur la carte (photo 70) et entrez dans la grotte. Tuez les brigands sur votre passage et parlez au chef Robert. Il vous propose de devenir un guerrier libre et vous offre une mèche de cheveux à donner au commandant. Retournez à la tombe du couvreur (photo 71) et donnez la mèche de cheveux pour obtenir de l'or et des points d'expérience.

• L'ENLÈVEMENT DES FEMMES DE LA TOMBE DU COUVREUR (QUÊTE SECONDAIRE)

Le maire de la tombe du couvreur vous demande de sauver les femmes du village qui ont été capturées. Allez au lieu indiqué sur le plan et tuez les bandits aux alentours (photo 72). Entrez ensuite dans la grotte et tuez les ennemis restant. Prenez la clé des cellules sur le chef et délivrez les femmes dans les cellules. Retournez près du maire pour avoir en récompenses de l'or et des points d'expérience. Vous avez trois jours pour réussir la mission.



• LE MARCHAND DE LA TOMBE DU COUVREUR (QUÊTE SECONDAIRE)

Sur le chemin menant à la tombe du couvreur, Franca (photo 73) vous demande de venger sa sœur. Allez dans le passage indiqué sur le plan et tuez le marchand et les bandits. Parlez aux femmes prisonnières pour les délivrer. Retournez parler à Franca pour recevoir de l'or et un crâne. Vous recevez de l'expérience en parlant aux femmes prisonnières.

• LE CAPITAINE TÊTE DE COCHON (QUÊTE SECONDAIRE)

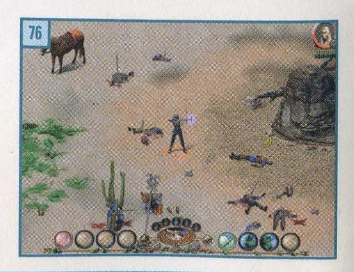
Leah Joyce, au château du Roc aux Corbeaux, vous demande de tuer un capitaine de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué et tuez-le (photo 74). Apportez sa tête à Leah Joyce pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompenses.

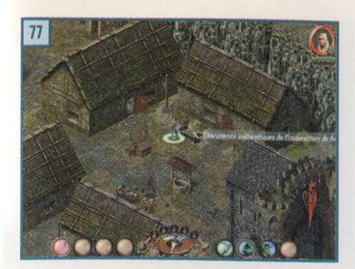
• VERS LE DÉFILÉ DE LA WYVERNE (QUÊTE PRINCIPALE)

Wilbur, mortellement blessé au château du Roc aux Corbeaux, (photo 75) vous demande de prévenir le prince Courage de la traitrise de DeMordrey. Allez au poste de garde aux portes du désert et tuez les gardes. Continuez votre route jusqu'à trouver les corps des soldats massacrés par les morts vivants (photo 76).

• PLANS MACHIAVÉLIQUES (QUÊTE SECONDAIRE)

Quinn, agent de la couronne, vous demande d'échanger des documents dans les quartiers généraux. Allez-y et actionnez la cloche pour attirer les gardes loin des documents. Si vous vous faites repérer, la mission échoue. Si tout







se passe bien, prenez les documents sur la table (photo 77) et retournez parler à Quinn pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

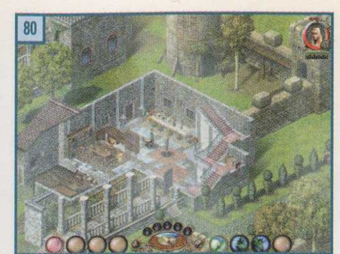
• LE CHAMP DE BATAILLE (QUÊTE PRINCIPALE)

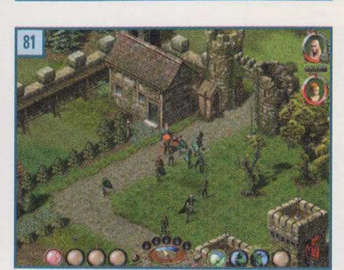
Michaelius, un soldat agonisant, vous demande de l'eau. Allez au sud et tuez les morts vivants sur votre passage. Vous arrivez assez rapidement à une mare (photo 78). Prenez la bouteille d'eau sur la sol et retournez parler au soldat. Il vous demande d'aller retrouver Vilya à Mascarell.

• V – TARO ES VICTOR (QUÊTE SECONDAIRE)

Si vous n'avez pas encore parlé au maire de Porto Draco, allez lui parler après la traîtrise de DeMordrey pour recevoir



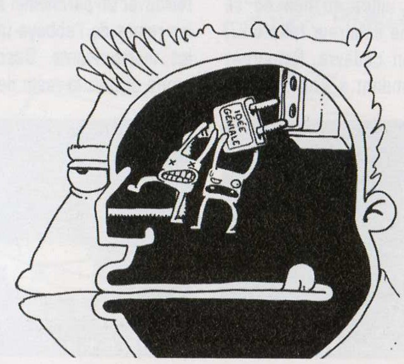




cette mission. Il vous demande de tuer des soldats de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte (photo 79). Tuez tous les soldats visibles y compris leur chef pour réussir la mission. Donnez la tunique du chef au maire pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• VILYA, BARONNE DE MASCARELL (QUÊTE PRINCIPALE)

Retournez à Mascarell et allez à la grande villa pour parler à Vilya (photo 80). Elle vous informe que le prince Courage est vivant et vous demande de l'escorter à Tyr-Fasul.



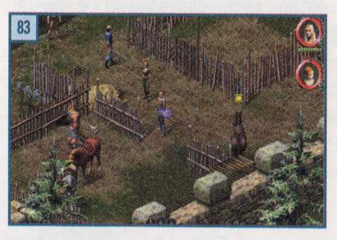


•ÉVASION DE MASCARELL (QUÊTE PRINCIPALE)

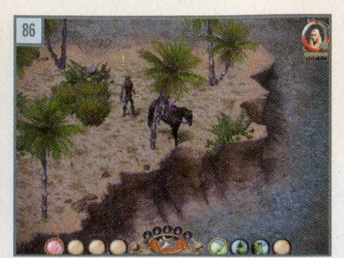
Escortez Vilya jusqu'aux portes nord de la ville (photo 81). Tuez tous les soldats de DeMordrey sur votre chemin et traversez la forêt pour rejoindre la ville de Tyr-Fasul.

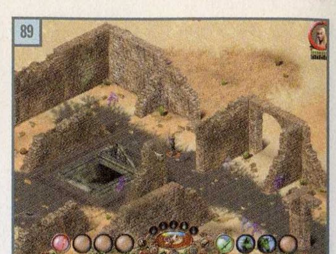
• LE GUERRIER INCONNU (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans une carrière de la forêt entre Mascarell et Tyr-Fasul, vous trouvez un guerrier qui combat des ours (photo 82). Parlez-lui et il vous demande de l'escorter jusqu'à Tyr-Fasul pour qu'il s'y repose. Une fois sur place, vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompenses. Reparlez-lui quand vous quittez les lieux (photo 83). Escortez-le jusqu'aux abords de









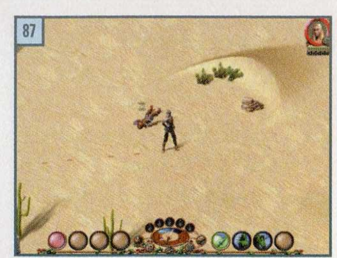
la forêt où il vous apprend qu'il s'appelle Jacquaire et qu'il se rend à Braverock.

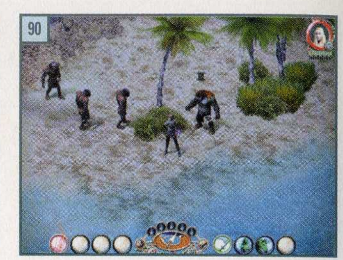
• LES PLANS DU PRINCE COURAGE (QUÊTE PRINCIPALE)

Allez à Tyr-Fasul et parlez au prince Courage dans la forteresse (photo 84). Il vous remercie d'avoir ramené Vilya et projette de combattre DeMordrey avec une armée. Il vous demande ensuite de parler à la sorcière Shareefa. Cette dernière vous conseille d'aller à la forteresse des orcs de Khorad-Nur et crée un portail pour vous simplifier la vie (photo 85).

• LE CAMPEMENT DES ÉCLAIREURS (QUÊTE SECONDAIRE)

Mario Kani, commandant d'Ahil-Tar, vous demande de retrouver trois éclaireurs dans la région. Allez aux endroits indiqués pour apprendre par le premier (photo 86) qu'il y a une activité des morts vivants dans la région. Allez parler au deuxième éclaireur pour apprendre qu'un monstre énorme habite dans le désert et que les morts-vivants le suivent. Enfin, allez au lieu où se trouve le troisième éclaireur (photo 87) pour y trouver un cadavre. Retournez parler au commandant à Ahil-Tar pour





avoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• LE CAMP DES MORTS-VIVANTS (QUÊTE SECONDAIRE)

Le gardien des portes de Khorad-Nur vous demande de détruire un campement de morts vivants au sud de la ville. Allez à l'endroit indiqué et tuez les morts-vivants ainsi que le dragon qui les accompagne (photo 88). Revenez parler au gardien pour avoir accès à la ville.

• LE PARCHEMIN DE MHIC'DAR-MON (QUÊTE SECONDAIRE)

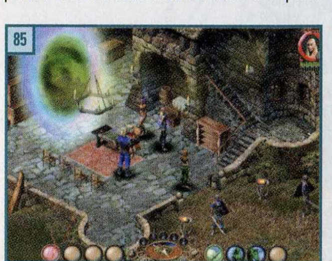
Gulak, à Khorad-Nur, vous demande de retrouver un parchemin sacré. Allez dans les ruines de l'abbaye (photo 89) et tuez les morts-vivants. Descendez dans la grotte et tuez le reste des ennemis. Prenez le parchemin dans la dernière salle puis retournez parler à Gulak pour recevoir des points d'expérience.

• VERS BRAVEROC (QUÊTE PRINCIPALE)

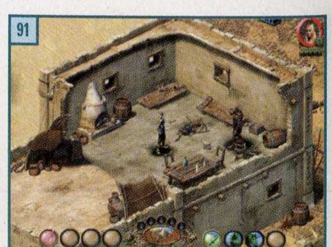
En parlant puis en combattant le shaman orc de Khorad-Nur (photo 90), vous trouvez une corne magique qui vous montre les événements passés. Allez trouver le prince Courage au château de Braveroc. Parlez à l'agent en ville, puis à l'espion qui se trouve près d'une auberge.

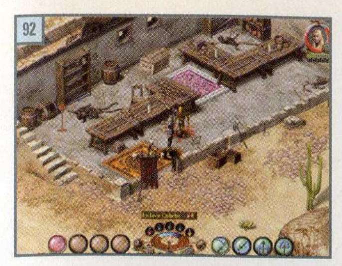
• LE LÂCHE (QUÊTE SECONDAIRE)

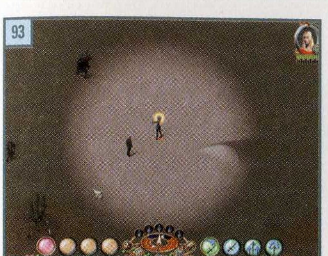
Une femme orc à Khorad-Nur vous demande de retrouver son mari à Normad-Nur et de la ramener à la maison. Allez à l'endroit indiqué et parlez à l'orc (photo 91). Escortez-le jusqu'à Khorad-Nur en attendant l'orc. Vous recevez de



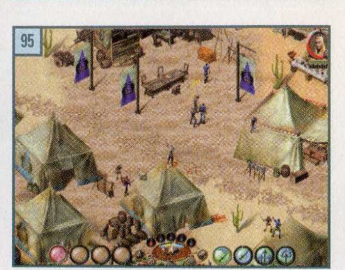
















l'or et des points d'expérience pour votre peine.

• LES ESCLAVES DES ORCS (QUÊTE SECONDAIRE)

Un chef orc près du lac de Khorad-Nur vous demande de le venger en tuant des gobelins esclavagistes. Rendez-vous au lieu indiqué et attaquez le gobelin dans la maison (photo 92). Parlez-lui, puis récupérez les objets dehors pour remonter jusqu'au campement. Tuez alors tous les gobelins du village pour réussir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• LES COLONS DU DÉSERT (QUÊTE SECONDAIRE)

Mario Kani, le commandant d'Ahil-Tar vous demande de retrouver des colons dans le désert. Allez au lieu indiqué et tuez les orcs et morts-vivants aux alentours. Parlez aux colons (photo 93) et escortez-les jusqu'à la ville. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• LES COLONS DISPARUS (QUÊTE SECONDAIRE)

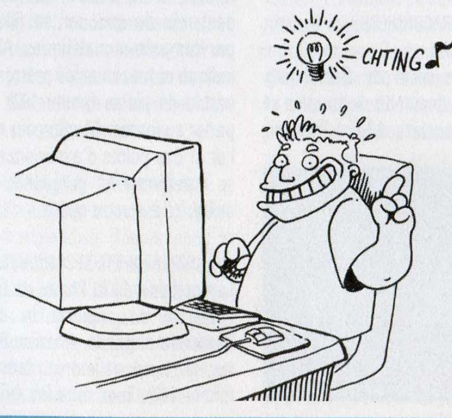
Parlez à Mario Kani, le commandant d'Ahil-Tar, pour recevoir une mission où vous devez sauver des colons prisonniers des orcs. Allez à l'endroit indiqué et tuez les orcs aux alentours. Parlez à l'un des colons (photo 94) et escortez-les jusqu'à la ville pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• ÉVACUATION (QUÊTE SECONDAIRE)

Reparlez à Mario Kani qui vous demande de protéger les colons qui s'enfuient vers le portail le plus proche. Tuez les morts vivants qui se trouvent en ville (photo 95), puis prenez le portail de Khorad-Nar pour rejoindre les colons. Parlez-leur puis retournez parler au commandant d'Ahil-Tar pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• DES ARAIGNÉES ! (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans une ferme près de Bravebourg, tuez les araignées et parlez à Roger (photo 96). Il vous apprend qu'une sorcière de la région lui a jeté un sort et qu'il admet ses erreurs du passé. Allez au cercle de pierres au sud de la ferme et tuez les araignées autour de la sorcière (photo 97). Parlez à la femme, puis retournez parler au fermier pour finir la quête.













Vous recevez de l'or comme récompense.

• LES DESSEINS DE LA CONFRÉRIE (QUÊTE SECONDAIRE)

À l'ouest de Bravebourg, tuez les brigands puis parlez à la femme qui se prénomme Elitha (photo 98). Escortez la femme jusqu'à son père à Bravebourg. Une fois sur place, vous voyez les membres du culte vous attendre (photo 99). Tuez-les tous jusqu'au dernier sans oublier le leader. Parlez alors au père puis à Elitha pour finir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• LA CHASSE AUX BRACONNIERS (QUÊTE SECONDAIRE)

Galadoriel, sur la route de Bravebourg (photo 100), vous demande de trouver et de tuer des braconniers. Allez à l'endroit indiqué et tuez les hommes avec l'aide de Galadoriel. Parlez-lui ensuite pour recevoir des points d'expérience comme récompense.



• MAGICIEN (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un noble vous demande de tuer un magicien dans les environs. Allez au lieu indiqué et tuez le magicien (photo 101). Retournez parler au noble pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir votre mission.

• LES ROBES NOIRES (QUÊTE SECONDAIRE)

Martin, à la Plume du Comté, vous demande de secourir sa fille capturée par des prêtres maléfiques. Allez au lieu indiqué et tuez tous les prêtres autour du cercle de pierre (photo 102). Retournez parler au fermier Martin pour recevoir de l'or et des points d'expérience. Si la fille se transforme en gargouille, vous avez échoué dans votre quête.

• VAURIENS (QUÊTE SECONDAIRE)

Le capitaine de la Plume du Comté vous demande de capturer le chef d'une bande de brigands. Allez au lieu indiqué sur la carte et entrez dans la grotte (photo 103). Tuez tous les brigands jusqu'à arriver au chef. Il vous propose un marché en vous donnant une de ses oreilles. Retournez parler au capitaine en ville et donnez l'oreille de brigand pour finir la mission. Vous recevez de l'or comme récompense.

• SITUATION COMPROMETTANTE (QUÊTE SECONDAIRE)

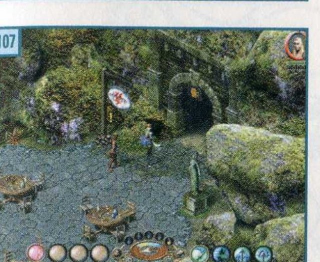
Fablo DeSabreze, à la Plume du Comté, vous propose de rapporter un collier à la Dame Dana non loin d'ici. Rendez-vous à l'endroit indiqué rapidement (photo 104) avant que le mari ne se doute de quelque chose. Retournez voir Fablo pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• LES PRÊTRES NOIRS (QUÊTE SECONDAIRE)

Gericam, agent de la couronne à Brave-

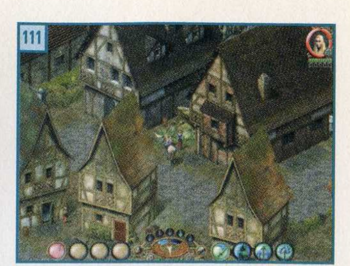




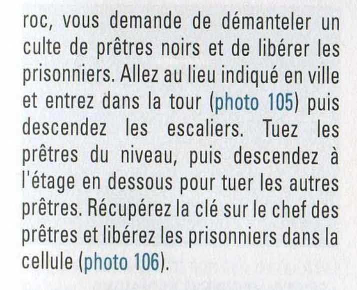













roc, vous demande de démanteler un culte de prêtres noirs et de libérer les prisonniers. Allez au lieu indiqué en ville et entrez dans la tour (photo 105) puis descendez les escaliers. Tuez les prêtres du niveau, puis descendez à l'étage en dessous pour tuer les autres prêtres. Récupérez la clé sur le chef des prêtres et libérez les prisonniers dans la cellule (photo 106).

• RÉSISTANTS DANS LES ÉGOUTS (QUÊTE PRINCIPALE)
L'espion vous apprend que le prince Courage se cache dans les égouts de la taverne (photo 107). Entrez et allez dans les égouts au fond de la taverne. Frayez-vous un chemin et descendez de deux étages en tuant tous les ennemis sur votre passage.



• NOURRITURE POUR DÉMON (QUÊTE SECONDAIRE)
Le capitaine de Braveroc vous propose une mission : trouver la source des petits démons se baladant dans les environs. Allez à l'endroit indiqué et entrez dans la grotte (photo 108). Tuez les démons et les prêtres sans oublier Lugkok, leur chef. Ressortez et retournez parler au capitaine pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• COURSIER (QUÊTE SECONDAIRE)
Henno, le marchand sur la place de Braveroc (photo 109), vous demande d'apporter des biens à un marchand errant sous trois jours. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire si vous réussissez la mission.

• NEIGE D'ANCARIA (QUÊTE SECONDAIRE)
Fabrizio DaCorda vous demande d'apporter de la marchandise illégale dans le quartiers des voleurs. Donnez le paquet à l'homme louche (photo 110) qui se fait attaquer par le capitaine Bergonix. Parlez au capitaine pour finir la mission. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense.

• OFFICIER ET GENTLEMAN (QUÊTE SECONDAIRE)
Une jeune femme du nom d'Ancala da Anelina Fintaria (photo 111) est harcelée par un officier de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte, à la sortie de la ville et affrontez en duel cet homme et ses soldats. Retournez parler à la jeune femme pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• AU SECOURS D'UNE NOBLE DAME (QUÊTE SECONDAIRE)
Une vieille servante dans les rues de Braveroc vous demande de délivrer sa maîtresse retenue captive par son mari. Allez au lieu indiqué et tuez Zaphod DeFaltar. Utilisez la clé pour ouvrir la maison à côté et délivrez la femme (photo 112). Escortez ensuite la femme jusqu'à son amant aux portes de la ville. Vous recevez en récompense de l'or, des points d'expérience et une rune de combat. Vous recevrez peut-être un objet de la part de Martha et de Dame Enait Sir'hc.

• CRUELLE JUSTICE (QUÊTE SECONDAIRE)
Adamanta, à Braveroc, vous demande de sauver son honneur en tuant son agresseur et en parlant au juge. Allez au lieu





indiqué et entrez dans la maison (photo 113). Tuez la personne qui vous attaque et parlez à l'autre personne pour finir la mission. Retournez voir Adamanta pour recevoir des points d'expérience et une rune de combat en récompenses.

• PIERRES ET ROCHERS (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un paysan vous demande de retrouver un géologue. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte. Tuez les ennemis aux alentours et parlez au géologue. Escortez-le jusqu'au paysan pour recevoir une récompense.

• ESCORTE DANS LE QUARTIER DES VOLEURS (QUÊTE SECONDAIRE)
Sarevokk, à Braveroc (photo 115), vous demande de l'escorter jusqu'à un marchand dans le quartier des voleurs. Tuez les brigands et voleurs sur votre chemin jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte. Parlez au marchand puis à Sarevokk pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• KALIM-KHOR (QUÊTE SECONDAIRE)
Daniellus Montagnus, un médecin à Bravemur, a besoin d'un antidote pour soigner le capitaine de la ville. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les chiens et les elfes noirs sur votre chemin. Entrez dans la forteresse des elfes noirs (photo 116) et tuez le leader des elfes. Retournez voir le médecin en ville pour réussir la mission.

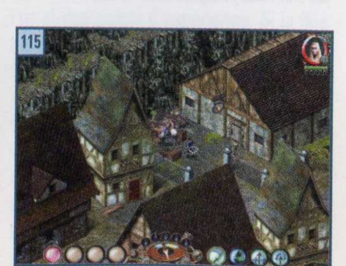
• ILIM ZHURAG-THALIR (QUÊTE SECONDAIRE)
Celdrahil, à Bravemur, vous informe que des elfes noirs ont attaqué des fermiers non loin de la ville. Allez de l'autre côté de la rivière et tuez les elfes noirs que vous croisez (photo 117). Vous n'êtes pas obligé d'attaquer l'araignée géante pour réussir la mission. Retournez parler à Celdrahil pour recevoir de l'or et des points d'expérience.



• PRINCE, MAGICIENS ET DÉMONS (QUÊTE PRINCIPALE)
Dans les égouts de Braveroc, le prince Courage vous demande de parler à la sorcière Shareefa, juste à côté de lui (photo 118).

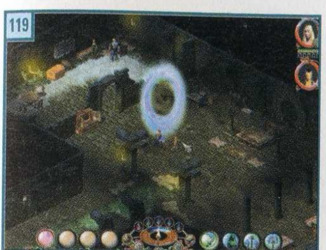
• VERS LE MONASTÈRE DE LA CRIQUE GLACÉE (QUÊTE PRINCIPALE)
Shareefa crée un portail (photo 119) et



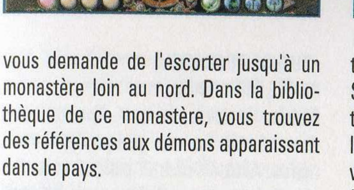












vous demande de l'escorter jusqu'à un monastère loin au nord. Dans la bibliothèque de ce monastère, vous trouvez des références aux démons apparaissant dans le pays.



• MAGIE D'OUTRE-TOMBE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un villageois vous demande de tuer un magicien mort-vivant non loin de là. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 120) et tuez les morts-vivants qui vous attaquent. Retournez parler au villageois pour recevoir une récompense.

• LA BIBLIOTHÈQUE DES ANCIENS (QUÊTE PRINCIPALE)

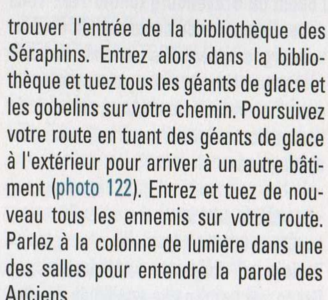
Après avoir tué des géants des glaces (photo 121), vous rencontrez Maegving Telari qui vous informe que vous devez





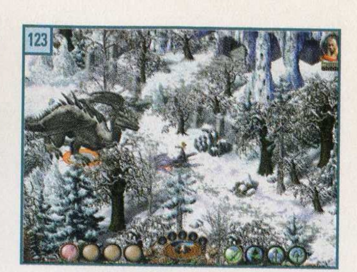


trouver l'entrée de la bibliothèque des Séraphins. Entrez alors dans la bibliothèque et tuez tous les géants de glace et les gobelins sur votre chemin. Poursuivez votre route en tuant des géants de glace à l'extérieur pour arriver à un autre bâtiment (photo 122). Entrez et tuez de nouveau tous les ennemis sur votre route. Parlez à la colonne de lumière dans une des salles pour entendre la parole des Anciens.



• LES ÉLÉMENTS D'ANCARIA (QUÊTE PRINCIPALE)

Shareefa vous informe que vous devez trouver les quatre éléments éparpillés sur le royaume : le vent dans le palais de glace abandonné de Frostgard, le feu près d'Alkazaba noc Draco et l'eau et la terre dans le territoire des elfes noirs de Zhurag-Nar et Verag-Nar. Continuez votre chemin en vous aidant de la carte pour trouver le palais de glace gardé par un dragon (photo 123). Entrez dans le bâtiment et prenez le premier élément. Ressortez et retournez à l'entrée de la forteresse de la crique glacée. Vous devez vous rendre dans la région d'Alkazaba noc Draco pour trouver l'élément de feu.







• LES COLLECTEURS DE TAXES (QUÊTE SECONDAIRE)

Le maire de la Lande aux Loups vous demande de tuer les collecteurs de taxe. Cherchez-les dans le village et tuez-les (photo 124). Cherchez ensuite le rebelle dans les bois au lieu indiqué sur la carte et escortez-le dans la grotte afin de cacher l'argent. Tuez les gardes qui vous empêchent de passer (photo 125) et entrez dans la grotte. Retournez parler au maire afin de recevoir des points d'expérience et une rune de combat.

• VOLEUR DE CHEF D'OEUVRE ELFIQUE (QUÊTE SECONDAIRE)

Maegalinor de Tyr-Nadar se trouve dans la forêt de la Lande aux Loups. Parlez-lui pour avoir une mission. Vous devez récupérer un trésor dans la villa





toute proche (photo 126). Entrez dans la villa et allez à la cave. Tuez tous les ennemis présents et récupérez une clé sur le chef. Entrez dans la salle des trésors pour récupérer l'objet précieux ainsi que d'autres objets. Retournez parler à Maegalinor pour recevoir des points d'expérience et une rune de combat en récompense.

• SANG DE LOUP (QUÊTE SECONDAIRE)
Un fermier près de la Lande aux Loups, qui se prénomme Wrendeghast (photo 127), vous demande de tuer un loup se cachant dans une grotte. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez le loup. Vous apprenez en fait qu'il s'agit du neveu du fermier, Harry, qui vous demande de l'aider à se venger. Escortez Harry jusqu'au fermier et tuez tous les mercenaires et le fermier pour réussir la mission. Parlez à Harry pour recevoir de l'or, des points d'expérience et un anneau.

• LE CHARDON MAGIQUE (QUÊTE SECONDAIRE)
Likara, à Braveroc, recherche un chardon magique pour soigner son mari. Allez au lieu indiqué et prenez le chardon dans le buisson de ronces (photo 128). Revenez ensuite voir Likara, puis parlez au marchand pour recevoir de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompenses. Vous avez trois jours pour réussir la quête.

• TERRIBLE CRIME (QUÊTE SECONDAIRE)
Lars Horgerson se trouve dans la forêt à l'ouest de Bravebourg (photo 129). Vous devez l'escorter au commandant de Bravebourg en tuant les ennemis à votre rencontre. Une fois sur place, parlez-lui pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• ÉCAILLE DE DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)
Parim, le forgeron d'Alkazaba noc Draco, recherche une écaille de dragon. Allez au lieu indiqué en tuant les ennemis sur votre passage. Prenez l'écaille de dragon près du squelette (photo 130) et retournez en ville. Donnez l'écaille de dragon à Parim pour finir la mission. Il vous donne l'écaille que vous pouvez placer dans une arme ou armure comme récompense.





• TUEURS DE DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)
Eletria, à Alkazaba noc Draco, vous demande de tuer un groupe de mercenaires. Allez à l'endroit indiqué et parlez au chef des mercenaires sous la tente (photo 131). Tuez ensuite tous les mercenaires qui vous attaquent. Parlez à la jeune femme et escortez-la jusqu'à la prêtresse Eletria pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense. Si vous parlez à la jeune femme Inumiel, elle vous donne des points d'expérience et un autre objet aléatoire.

• VOLEUR D'OEUF (QUÊTE SECONDAIRE)
Malfaniel, à Alkazaba noc Draco, vous propose une mission. Vous devez retrouver un œuf volé par un marchand itiné-

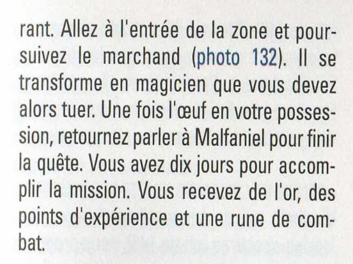












rant. Allez à l'entrée de la zone et poursuivez le marchand (photo 132). Il se transforme en magicien que vous devez alors tuer. Une fois l'œuf en votre possession, retournez parler à Malfaniel pour finir la quête. Vous avez dix jours pour accomplir la mission. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et une rune de combat.

• JEUNE VIERGE EN FUITE
(QUÊTE SECONDAIRE)

Sur un îlot derrière Alkazaba noc Draco, vous trouvez Isabella (photo 133) qui vous demande de l'aider à s'échapper. Escortez-la en traversant la ville d'Alkazaba jusqu'aux portes du désert pour finir la mission. Vous obtenez des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompenses.







• LES ÉLÉMENTS D'ANCARIA
(SUITE ET FIN) (QUÊTE PRINCIPALE)

Près d'Alkazaba noc Draco se trouve l'élément de feu protégé par un dragon (photo 134). Tuez tous les ennemis sur votre chemin et allez maintenant dans le territoire des elfes noirs pour les deux derniers éléments. Allez dans la forteresse de Zhurag-Nar et prenez l'élément de terre gardé par un garde méduse (photo 135). Allez ensuite vers la forteresse de Verag-Nar pour prendre le dernier élément, puis allez rencontrer Shareefa au château de Mystdale.

• RÊVES D'HIVER (QUÊTE SECONDAIRE)

Sur le chemin entre Bravemur et Hautes Marches, vous rencontrez Valoria, une elfe noire (photo 136). Elle demande votre aide pour tuer les membres d'un culte. Allez à l'endroit indiqué et tuez tous les ennemis aux environs, autour du cercle de pierres. Reparlez à Valoria pour recevoir des points d'expérience.

• LA FILLE PERDUE (QUÊTE SECONDAIRE)

Parlez à la vieille femme du nom de Babushka dans les Hautes Marches. Elle vous dit que sa fille s'est perdue dans la forêt à côté du village. Faites le tour de la forêt par le nord-ouest et éliminez tous les ennemis



qui barrent votre chemin. Vous trouvez alors une femme dans une clairière (photo 137). Retournez voir la vieille femme qui se révèle être un démon. Tuez ce dernier et parlez à la jeune femme pour recevoir des points d'expérience en récompense.

• LE POUDRIER MATERNEL
(QUÊTE SECONDAIRE)

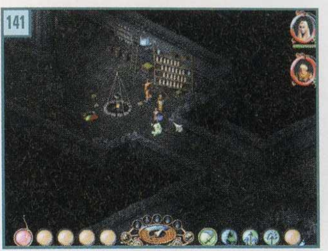
Sir John dans le village des Hautes Marches vous demande de trouver un poudrier volé par des monstres. Allez dans la grotte indiquée sur le plan (photo 138) et tuez tous les monstres que vous croisez. L'un des monstres lâche le poudrier tant recherché. Retournez parler à John pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• UN PLAT QUI SE MANGE FROID
(QUÊTE SECONDAIRE)

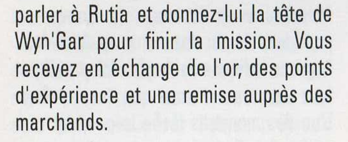
Aux Hautes Marches, une vieille femme du nom de Rutia pleure la mort de son mari à cause d'un elf noir. Elle vous demande de la venger en vous indiquant où il se trouve. Traversez la région et allez dans la grotte indiquée sur le plan. Tuez tous les elfes noirs que vous allez croisez, puis vengez la vieille femme en éliminant Wyn'Gar (photo 139). Retournez











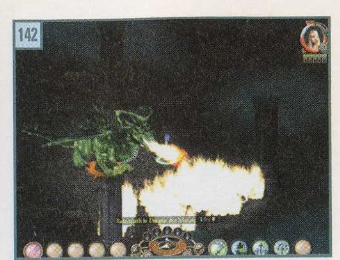
parler à Rutia et donnez-lui la tête de Wyn'Gar pour finir la mission. Vous recevez en échange de l'or, des points d'expérience et une remise auprès des marchands.

• LE MÉDICAMENT MAGIQUE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un villageois vous demande de trouver un élixir magique. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez tous les monstres qui vous empêchent de progresser. Prenez l'elixir (photo 140) et retournez parler au villageois pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• ESCLAVES ENTERRÉS (QUÊTE SECONDAIRE)

Dans le donjon de Zhurag-Nar, vous trouvez le chef des esclaves dans une des salles. Celui-ci vous demande de l'escorter jusqu'à l'armurerie afin qu'il s'équipe. Il vous demande ensuite d'aller à la cuisine pour libérer les femmes (photo 141). Escortez la vieille femme jusqu'à l'entrée pour réussir la mission. Vous recevez des points d'expérience comme récompense.



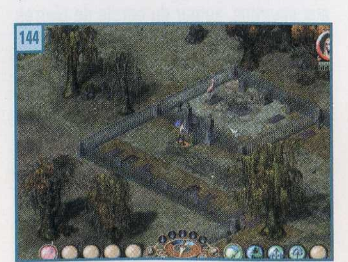


• LES BARRAGES DES NAINS DE GVARLSTAT (QUÊTE PRINCIPALE)

En allant à Verag-Nar, vous rencontrez un homme du nom de Loknor sur le chemin. Celui-ci vous apprend qu'un barrage bloque l'accès à la forteresse. Allez à l'endroit indiqué à Zhurag-Nar et frayez-vous un chemin vers les profondeurs. Vous croisez un dragon des marais (photo 142) sur votre route avant d'atteindre un vieux mécanisme. Actionnez-le et sortez par le passage. Retournez parler à Loknor qui vous apprend que le passage est maintenant ouvert (photo 143).

• LE SEIGNEUR LICHE (QUÊTE SECONDAIRE)

Heribert, aux Landes obscures, vous parle d'une liche qui transforme les vaches en morts- vivants. Allez dans le cimetière indiqué sur le plan et descendez à l'échelle







(photo 144). Tuez tous les morts-vivants de la crypte et assurez-vous que le seigneur liche est mort. Remontez et aller parler à Heribert pour finir la mission. Vous recevez des points d'expérience en récompense.

• PANEM ET CIRCENSIS (QUÊTE SECONDAIRE)

Vladimir, qui se trouve dans l'arène des landes obscures (photo 145), vous propose de combattre des monstres au sein même de l'arène. Vous pouvez doubler vos gains en proposant au gladiateur de continuer. Choisissez «refuser» pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompenses.

• L'ŒIL DE L'ENFER (QUÊTE SECONDAIRE)

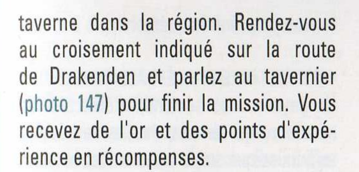
Le leader des prêtres de Sakkara au sud des landes obscures a ouvert un portail sur l'enfer (photo 146). Tuez les prêtres et la gargouille sortant du portail puis entrez dans le portail avec la clé trouvée sur le leader. Tuez toutes les gargouilles des environs et utilisez la rune pour refermer le portail.

• FOURNISSEUR DE WHISKY (QUÊTE SECONDAIRE)

Le marchand de whisky de Moorbrook vous demande de livrer un baril à une







taverne dans la région. Rendez-vous au croisement indiqué sur la route de Drakenden et parlez au tavernier (photo 147) pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompenses.

• LA SORCIÈRE (QUÊTE SECONDAIRE)

Sir Jost de Moorbrook vous demande de trouver et libérer une jeune femme. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et parlez à la sorcière (photo 148). Tuez la sorcière et prenez la clé pour libérer la jeune fille. Escortez-la jusqu'à Sir Jost pour réussir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompenses.

•EAU PURE (QUÊTE SECONDAIRE)

Claror Smashhand, le capitaine de Moorbrook, vous prévient que du whisky a été







volé. Vous devez retrouver les voleurs dans une grotte non loin du village. Allez au lieu indiqué et tuez tous les ennemis à l'extérieur (photo 149) mais surtout à l'intérieur de la grotte. Récupérez les tonneaux de whisky volés et prenez l'antidote laché par un des brigands si vous êtes empoisonné. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• L'ARAIGNÉE MONSTREUSE DE MOORBROOK (QUÊTE SECONDAIRE)

Au sud de Moorbrook vit un magicien dans





une ferme (photo 150). Il vous ordonne de tuer une araignée géante qui vit dans une grotte à l'est de la ville. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les araignées que vous croisez. Quand vous vous apprêtez à tuer la grosse araignée, elle vous apprend que l'esprit d'une jeune fille a été placé dans l'araignée. Retournez parler au magicien et tuez-le pour avoir la clé du laboratoire. Descendez les escaliers, puis utilisez l'esprit sur la jeune fille pour finir la mission (photo 151). Vous recevez des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompenses.

• LES FLEURS D'ARGENT (QUÊTE SECONDAIRE)

Kata Cis, au château de Mystdale, a besoin de fleurs d'argent. Allez au lieu qu'il vous donne et tuez les monstres dans les environs. Prenez les fleurs dans le buisson (photo 152) dans les vieilles ruines, puis retournez parler à Kata Cis pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.








• LES COBAYES PERDUS (QUÊTE SECONDAIRE)
Ragnar, duh Rok au château de Mystdale, a perdu certains de ses monstres. Vous avez quatre créatures à tuer et vous devez récupérer le cerveau de chacun. Allez à chaque lieu indiqué sur la carte et tuez l'animal de laboratoire (photo 153). N'oubliez pas de ramasser le cerveau à chaque fois pour connaître le prochain lieu. Quand vous avez les quatre cerveaux, retournez parler au magicien Ragnar pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• SHADDAR-NUR (QUÊTE PRINCIPALE)
Shareefa, au château de Mystdale (photo 154), vous demande de trouver le cinquième élement et le livre noir de Shaddar-Nur. Suivez le chemin près du zoo de Mystdale et prenez le portail pour vous retrouver dans le désert. Continuez votre chemin jusqu'à la forteresse de Shaddar-Nur (photo 155). Parlez à l'ogre Glubba qui vous demande de tuer les gargouilles dans le cellier. Descendez et tuez tous les monstres. Prenez l'élément du vide et le livre de Shaddar, puis allez parler au Prince Courage dans les égouts de Braveroc.

• GLUBBA-JAR (QUÊTE SECONDAIRE)
Glubba, dans la forteresse de Shaddar-Nur, vous demande de l'escorter jusqu'à son lieu de naissance près de Moorbrook. Prenez le téléporteur et emmenez-le jusqu'au village au nord de Moorbrook (photo 156).

• LES LAPINS (QUÊTE BONUS)
Un marchand près du château de Mystdale est envahi par des lapins (photo 157). Tuez-les tous, puis parlez à la femme pour finir la quête.

• MORTEL TAUREAU (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un paysan vous demande d'aller tuer un minotaure qui terrorise les animaux. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez le minotaure (photo 158) ainsi que les autres monstres aux alentours. Retournez parler au paysan pour recevoir une récompense.

• ŒUF DE DRAGON (QUÊTE BONUS)
Parlez au marchand au pont menant au château de Mystdale. Il vous propose un oeuf de dragon pour 1000 pièces d'or. Prenez-le et allez voir Mattias de Sireman au château (photo 159). Acceptez de lui vendre l'œuf pour finir la quête. Vous pouvez également aller voir le dragon Loromir et lui donnez l'oeuf.

• LA TUEUSE DE DRAGONS (QUÊTE SECONDAIRE)
Parlez au dragon Loromir pour qu'il vous parle d'une princesse. Allez au lieu indiqué sur la carte et parlez à la jeune femme (photo 160). Tuez les mercenaires qui vous attaquent à côté de l'antre du dragon puis parlez à Loromir pour finir la quête. Vous recevez des










points d'expérience en récompense.

• CURE-DENT POUR UN DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)

La princesse Lara près du dragon Loromir vous demande de trouver un diamant géant pour en faire un cure-dent. Allez au lieu indiqué et tuez le monstre dans la grotte (photo 161). Amenez ensuite le diamant au forgeron solitaire près de Drakenden. Retournez parler à la princesse pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience, une rune de combat et un objet aléatoire comme récompenses.

• FRÈRE DU DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)

Loromir a besoin de quatre chevaliers pour leur enseigner comment devenir paladins. Allez à chaque endroit indiqué et parlez à chaque chevalier. Combattez-les en duel pour qu'il se joigne à vous (photo 162). Quand vous avez recruté les quatre chevaliers, retournez parler à Loromir pour finir la quête. Il vous donne un « Orbus Dracus » que vous pouvez utiliser sur une arme ou une armure.

• L'ASSAUT (QUÊTE PRINCIPALE)

Escortez le prince Courage et ses fidèles jusqu'au palais de Braveroc. Tuez tous les soldats de DeMordrey sur votre passage et entrez dans le palais (photo 163). Tuez les derniers soldats et surtout DeMordrey pour en finir. Parlez ensuite au prince Courage.

• LA FORGE DES ANCIENS (QUÊTE PRINCIPALE)

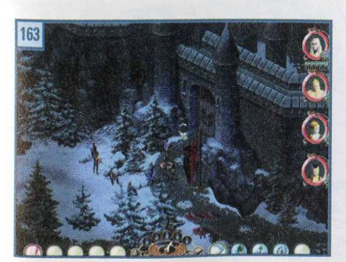
Le prince Courage vous demande d'escorter Shareefa jusqu'à la forge des anciens. Descendez dans le passage derrière le palais et tuez les ennemis sur votre route. Tout en bas de la grotte, vous trouvez la forge que Shareefa s'empresse d'activer (photo 164).

• LE COEUR D'ANCARIA (QUÊTE PRINCIPALE)

Grâce aux cinq éléments que vous avez récupérés de par le monde, Shareefa créé le cœur d'Ancaria. Utilisez le cœur sur le réceptacle pour poursuivre votre quête (photo 165).

• L'ÂME DU DÉMON (QUÊTE PRINCIPALE)

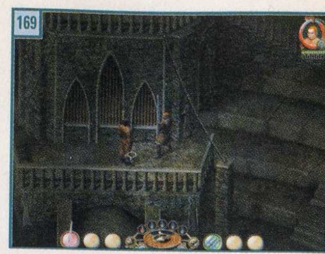
Parlez à Shareefa pour faire apparaître le démon dans votre monde (photo 166). Tuez-le, puis ramassez le cœur d'Ancaria pour récupérer son essence. Vous apprenez alors que Shareefa est en fait Shaddar, l'ennemi que vous poursuivez. Allez au palais de Braveroc.











• L'ÉPÉE D'AROGARN (QUÊTE SECONDAIRE)

Allez dans la grotte centrale au sud-ouest de la ville d'Hedgenton. Traversez le donjon et ressortez à l'air libre pour vous retrouver dans une clairière. Parlez à Arogarn, puis allez au nord. Tuez les fantômes et prenez l'épée sur le sol (photo 167). Donnez-la à Arogarn pour recevoir des points d'expérience en récompense. Vous avez cette quête uniquement si vous avez fait la quête « Arogarn le rôdeur ».

• LE FOU DE PORTO DRACO (QUÊTE BONUS)

Un homme se tient sur le pont secondaire de Porto Draco (photo 168). Parlez-lui et il refuse de vous laisser passer. Ne l'attaquez pas et parlez alors à sa mère près de lui. Elle vous remercie et vous donne des points d'expérience.

• ARACHNOPHOBIE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un villageois vous demande de tuer une araignée vénimeuse. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez l'araignée ainsi que les autres monstres aux environs. Retournez parler au villageois pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• LE BOUCLIER FAMILIAL (QUÊTE ALÉATOIRE)

Des villagois vous demandent de retrouver un bouclier volé. Allez au lieu indiqué sur la carte et prenez le bouclier au sol. Revenez parler aux villageois pour recevoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour finir la mission.

• MOCA LE MINOTAURE (QUÊTE SECONDAIRE)

Celdragil, le gladiateur de Braveroc (photo 169), vous demande de retrouver Moca qui s'est échappé. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte. Tuez les monstres sur votre chemin et attaquez le minotaure. Il vous demande de le libérer et vous donne un anneau d'esclave. Retournez à Braveroc et donnez l'anneau à Celdragil. Tuez ce dernier pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience et une rune de combat en récompense. Si vous retournez voir Moca plus tard, il vous demandera de vous accompagner dans votre aventure.

• LE TOURNOI (QUÊTE SECONDAIRE)

Le capitaine Cinu sous l'arène de Braveroc (photo 170) vous propose de vous battre contre les soldats de DeMordrey. Entrez dans l'arène et battez successivement les trois adversaires en moins de trois jours. Retournez parler au capitaine pour finir la mission. Vous recevez de l'or,











des points d'expérience et un objet aléatoire.

• HORS DES ENFERS (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous demande de tuer une goule non loin de là. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez la goule et les autres monstres des environs. Retournez parler au noble pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour remplir cette quête.

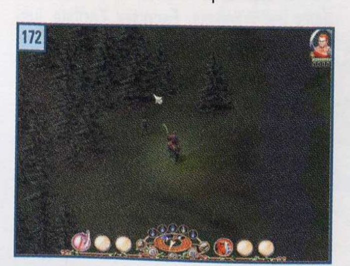
• LA BELLE POULE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un fermier vous demande de retrouver sa poule. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les monstres autour de la poule. Escortez-la ensuite jusqu'au fermier pour finir la quête et recevoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour finir cette mission.

• LA TENUE DE COMBAT DE JACQUAIRE QUÊTE SECONDAIRE)
Vous devez avoir fait la quête « Le guerrier inconnu » pour obtenir cette quête. Allez à la taverne près de la tour de Braveroc. Parlez à Jacquaire qui vous apprend que son équipement a été volé. Allez parler au voleur au lieu indiqué sur la carte et attaquez-le pour qu'il parle. Prenez la hache ,puis allez voir le receleur près de l'arène (photo 171). Attaquez-le pour récupérer le bouclier. Enfin, allez voir le marchand sur la place du marché pour récupérer le casque et l'armure. Une fois en possession des quatre pièces, retournez parler à Jacquaire pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience en récompense.

• NAISSANCE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un villagois vous demande de partir à la recherche d'une infirmière pour un accouchement. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez l'infirmière jusqu'au villageois. Parlez à ce dernier pour recevoir une récompense. Vous devez finir cette mission en une journée.

• LE VER (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un fermier vous demande de retrouver un charpentier. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au village. Reparlez au fermier pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• AMOUR INTERDIT (QUÊTE SECONDAIRE)
Le gouverneur Beecy sur la place d'Hedgenton Nord vous demande de chasser un barde du nom de Lute qui courtise sa fille. Allez au nord de la route et parlez à Lute (photo 172). Il vous convainc d'aller libérer Kitty, sa bien-aimée dans la maison du gouverneur. Allez-y et escortez la femme jusqu'à Lute pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience et deux objets aléatoires comme récompenses.



• FLEURS D'ARGENT (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble a besoin de fleurs d'argent. Allez au lieu indiqué et cherchez dans le buisson. Ramenez les fleurs d'argent au noble pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• BARON CAMBRIOLEUR (QUÊTE SECONDAIRE)
Timotheus, agent de la couronne, se trouve près de la place du marché d'Hedgenton nord. Il vous demande de retrouver des documents volés par les Ronins. Allez au lieu indiqué sur la carte et entrez dans le fort (photo 173). Combattez les gardes qui vous attaquent, puis descendez dans le sous-sol. Tuez tous les ennemis que vous croisez sans oublier le chef des brigands qui détient les précieux documents. Remontez à la surface et retournez parler à Timotheus pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompenses.

• L'ENCLUME (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un soldat recherche un forgeron. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le forgeron jusqu'au soldat. Parlez au soldat pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir cette mission.





• BLOCUS (QUÊTE ALÉATOIRE)
Boboid, le forgeron de Hedgenton, a besoin de dix unités de fonte. Allez au marchand errant au nord de la ville (photo 175). Retournez dans la partie sud de Hedgenton et tuez les deux soldats qui vous attaquent. Donnez la fonte au forgeron pour finir la quête et recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.



• LE GIBET DE HEDGENTON (QUÊTE SECONDAIRE)
Angelica, près du poteau de pendaison de la ville (photo 174), vous apprend que son bien-aimé est accusé d'un infanticide. Allez dans les vieilles cryptes non loin d'ici et descendez dans le caveau. Vous rencontrez un elfe noir qui vous apprend que le Noble Charo von Govica a tout organisé. Retournez parler à Angelica pour la prévenir et tuez Chaco et ses gardes qui vous attaquent. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et deux objets aléatoires.

• CHAIR MORTE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un soldat vous demande de tuer une momie. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez tous les morts-vivants qui vous attaquent. Vérifiez que la momie est bien morte avant de retourner parler au soldat. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• DISPARITION (QUÊTE ALÉATOIRE)
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un jeune enfant. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez les monstres aux alentours. Escortez ensuite l'enfant jusqu'aux villageois pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.



• LE SERVITEUR (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble a perdu un de ses serviteurs. Allez au lieu indiqué sur la carte et ramenez le serviteur jusqu'au noble pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir la quête.

• LA SERVEUSE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Des paysans vous demandent de retrouver une serveuse qui a disparue. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez la jeune femme jusqu'aux paysans pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette mission.

• VOLEURS D'OBJETS D'ART (QUÊTE SECONDAIRE)
Un marchand dans la partie sud de Hedgenton (photo 176) a été volé et a perdu un objet d'art. Allez au lieu de rendez-vous des brigands au bord de l'eau et entrez dans la tour. Tuez les bandits sans oublier leur chef et ramenez l'objet d'art au marchand pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire.

• L'ARTISTE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un expert en art. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les monstres dans les environs. Escortez l'artiste jusqu'aux villageois pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir la quête.

• LE DESTRIER (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous demande de retrouver un cheval qui s'est échappé. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le cheval jusqu'au noble. Vous n'avez qu'une journée pour finir la mission et toucher ainsi la récompense.

• DES ASSASSINS DANS LE CAVEAU FAMILIAL (QUÊTE SECONDAIRE)
Lady Turrica de Baz au sud de Hedgenton (photo 177) vous demande de sauver son mari qui est enfermé dans le caveau familial. Allez dans la propriété et tuez les voleurs qui vous agressent. Descendez dans le caveau au fond de la propriété et tuez les voleurs restant. Après avoir tué le chef des brigands, vous trouvez le mari qui est enfermé dans une cellule (photo 178). Escortez-le jusqu'à Lady Turrica pour finir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• ALCHIMIE (QUÊTE ALÉATOIRE)
Un noble vous demande de partir à la recherche d'un alchimiste. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au noble pour avoir la récompense. Vous devez finir cette mission en une journée.

• PISTE DE SANG (QUÊTE ALÉATOIRE)
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un fourreur. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez-le jusqu'au







village. Vous avez une journée pour finir la quête et recevoir une récompense.

• LE PRINCE DES MORTS-VIVANTS (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un homme vous prie d'occire une liche (photo 179). Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et pénétrez dans la grotte. Tuez la liche ainsi que les autres monstres sur votre passage. Retournez parler à l'homme au village pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• OUVRIER (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un paysan vous demande de retrouver un ouvrier qui a disparu. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au paysan pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• LA DAME DE COMPAGNIE (QUÊTE ALÉATOIRE)

Un noble vous informe que la compagne d'un serviteur a disparu. Allez au lieu indiqué sur la carte et ramenez la femme jusqu'au noble. Vous avez une journée pour finir la quête et avoir une récompense.

• SHADDAR (QUÊTE PRINCIPALE)

Après la traîtrise de Shaddar, Alcalata (photo 180) vous demande de le poursuivre et de le tuer une fois pour toute. Rendez-vous dans la forteresse de Shaddar-Nur et délivrez la baronne. Combattez ensuite Shaddar et tuez-le pour finir le jeu.

EASTER EGGS

Dans un monde aussi vaste, il était prévisible que Sacred regorge de petits détails cachés. Voici une liste des endroits à ne pas loupe :

DONJON PAC MAN

À l'ouest de la ville de la Croisée des Fées se trouve une forêt. Essayez d'avancer à travers les arbres jusqu'à trouver un passage orienté sud-ouest. Descendez dans le donjon pour voir des pastilles Pacman et des fantômes.

TRISTRAM

Au nord de Moorbrook, allez visiter le village au nord de la rivière. Il a la même configuration que le village de départ de Diablo.

LA PLAGE

Au sud d'Aish-Jadar, près du delta fleuve, suivez la côte puis prenez le chemin longeant la falaise. Vous arrivez à un dock avec un bateau. Utilisez le bateau et parlez au contre maître. Faites la quête et retournez voir l'orc. Il vous donne des lunettes de soleil comme récompense.

JASON

Allez à l'ouest du village de Drakenden et cherchez un chemin invisible direction nord-ouest dans la forêt. Vous vous retrouvez au bout d'un moment dans une clairière avec une inscription sur le sol. Si vous êtes gladiateur, vous pouvez porter la machette et le masque de hockey.

SABRE LASER

Il faut être un séraphin pour que l'astuce fonctionne. Au début de l'aventure, allez délivrer le séraphin prisonnier du donjon près du cimétière de Bellevue. Plus tard dans l'aventure, allez au sud-est d'Aish Jaddar et cherchez un temple entièrement brulé. Vous trouvez un séraphin au sol. Après avoir tué les monstres aux alentours, parlez-lui. Elle vous remet un sabre de lumière.

CHEATS

À utiliser avec modération, comme d'habitude. Appuyez sur la touche * pendant le jeu pour ouvrir la console. Puis tapez sys cheats 963 pour activer les cheat modes. Tapez ensuite l'un des codes suivants :

- cheat decap : pour décapiter son personnage
- cheat lord : pour passer en mode dieu (invulnérable)
- cheat suicide : pour faire exploser son personnage
- cheat tp ou cheat teleport : pour se téléporter à courte distance

LE MOT DE LA FIN

Ascaron Entertainment nous prépare un add-on pour poursuivre les aventures dans le monde d'Ancaria. Vu le succès du jeu, gageons qu'ils prépareront également une suite afin de continuer d'améliorer le concept des Diablo-like.

